

BAB V

Permainan Tradisional Gobag Sodor Sebagai Media Komunikasi Kelompok (Studi Kasus Pada Siswa-Siswi Kelas 4-6 SD Kristen 3 Eben Haezer Salatiga)

5.1 Gambaran Singkat Permainan *Gobag Sodor*

Gobag sodor merupakan permainan tradisional yang muncul karena diilhami dari pelatihan prajurit kraton ketika sedang melakukan latihan perang-perangan yang biasa dilakukan di alun-alun kota (Arianti dalam Siagamati dkk, 2012).

Kata *sodor* sendiri dalam permainan ini memiliki arti penjaga garis sumbu yang membagi dua garis-garis yang melintang dan paralel. Sedangkan *gobag* adalah jenis permainan anak yang bertempat di sebidang tanah lapangan yang telah diberi garis-garis segi empat dipetak-petakan, terdiri dari dua kelompok, satu kelompok sebagai kelompok bertahan dan kelompok yang satunya sebagai kelompok yang menyerang. Masing-masing kelompok terdiri dari 3-5 orang yang dapat disesuaikan dengan jumlah kotak. Jika garis melintang yang membagi panjang di bagi menjadi 4 buah maka membutuhkan 5 orang pemain dalam satu kelompoknya.

5.1.1 Cara Bermain Permainan *Gobag Sodor*

1. Tahap Pertama

Pada tahap pertama ini terdapat tiga hal yang harus dilakukan oleh pemain *gobag sodor*. Hal yang pertama adalah mengumpulkan anggota-anggota yang nantinya akan bermain *gobag sodor* setidaknya 6 orang, barulah permainan ini dapat terlaksana. Dalam permainan ini syarat minimal anggota bermain *gobag sodor* setidaknya 6 orang kemudian nanti akan dibagi kembali ke dalam dua kelompok sehingga setiap kelompok berisi 3 orang anggota. Menurut Hera dan Slater (Rahmat, 2004) mengenai ukuran kelompok dalam faktor situasional, kelompok di sini termasuk ukuran kelompok yang efisien dalam mengerjakan tugas kelompok. Sementara menurut Rahmat (2004) jika tujuan kelompok memerlukan pemecahan yang benar, hanya diperlukan kelompok kecil untuk menyelesaikannya karena lebih produktif.

Dari hasil amatan peneliti, bahwa di SD Kristen 03 Eben Haezer Salatiga dalam mengumpulkan anggota-anggota untuk di ajak bermain permainan ini relatif mudah karena pada dasarnya mereka gemar memainkan permainan tersebut dan sudah menjadi budaya dilingkungan sekolah ini pada saat beristirahat untuk mereka memainkan permainan *gobag sodor*.

“Iya mereka sering bermain gobag sodor tanpa diperintah oleh guru dan mereka memang senang bermain permainan itu.”¹

Fenomena ini jika dianalisis menurut Teori Komunikasi Kelompok terjadi karena adanya kohesi kelompok. Menurut McDavis dan Harari (Rahmat,2004) kohesi kelompok merupakan kekuatan yang mendorong seorang anggota kelompok untuk tetap tinggal di dalam kelompok, di mana kohesi dapat diukur dari beberapa faktor seperti ketertarikan anggota secara intrapersonal pada satu sama lain; ketertarikan anggota dengan kegiatan; sejauh mana anggota tertarik pada kelompok sebagai alat untuk memuaskan keperluan personal. Dalam konteks ini kelompok yang dimaksud adalah kelompok bermain *gobag sodor* di SD Kristen 03 Eben Haezer Salatiga.

Hal kedua adalah membagi kelompok menjadi dua. Dalam membagi menjadi dua kelompok, mereka melakukannya dengan menggunakan *hom pim pah alaihom gambreng*² dengan tujuan ingin bermain permainan ini dengan cara yang adil tanpa ada pihak yang dirugikan atau diuntungkan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, selain membagi kelompok dengan melakukan *hom pim pah*, saat bermain *gobag sodor* ini siswa-siswi SD Kristen 03 Eben Haezer Salatiga cenderung bermain dengan komposisi yang berbeda. Alasannya agar semakin mengenal teman-teman satu kelompok maupun berbeda kelompok.

“Seru, soalnya bisa main sama temen. Sama bisa makin kenal sama temen-temen juga”³

Jika dilihat dari penjelasan di atas ketika siswa bermain *gobag sodor*, mereka tidak memilih-milih anggota sehingga mereka dapat bermain secara adil. Dalam tindakan tersebut mereka tergolong sebagai Kelompok Bonafide atau kelompok yang terbentuk secara alami. Artinya mereka tidak memiliki latar belakang kelas yang sama tetapi mereka dapat saling menerima anggota lain dan mereka dituntut untuk saling bekerjasama agar

¹ Hasil wawancara dengan Ibu Siska Yuniarti, Kepala Sekolah SD Kristen 03 Eben Haezer, Jumat 6 November 2015, Pukul 09.11 WIB.

² *Hom pim pah alaihom* adalah dari Tuhan dan kembali kepada Tuhan, sedangkan *gambreng* bermaksud untuk mengingatkan kita semua. Jadi *hom pim pah alaihom gambreng* adalah hey kamu semua bahwa kamu dari Tuhan kembali lagi kepada Tuhan. Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=hRVrm3svaUk> diunduh pada tanggal 30 Maret 2016 pukul 13.00 WIB.

³ Hasil wawancara dengan Kenzhi Molano, siswa kelas 6B SD Kristen 03 Eben Haezer, Selasa 13 Oktober 2015, Pukul 09.08 WIB.

tujuan kelompok yaitu memenangkan permainan *gobag sodor* tercapai. Kemudian jika dilihat dari alasan ingin semakin mengenal teman-temannya, hal ini merupakan salah satu dorongan kebutuhan personal seseorang menjadi anggota sebuah (William C. Seultz, 1966).



Gambar 3

Anak-anak sedang melakukan *hom pim pah*

Sumber: Hasil observasi 10 September 2015 Pukul 11.08

Hal terakhir yang dilakukan dalam tahap pertama permainan tradisional *gobag sodor* ini yaitu menentukan kelompok mana yang menjadi kelompok bertahan dan kelompok mana yang menjadi kelompok menyerang. Untuk menentukan kelompok bertahan dan kelompok menyerang tersebut maka mereka akan melakukan *pingsut*.

2. Tahap Kedua

Tahap kedua merupakan tahap di mana kelompok melakukan permainan *gobag sodor* setelah di awal membagi kelompok menjadi dua menentukan kelompok mana yang menjadi kelompok bertahan dan kelompok menyerang. Seringkali orang menganggap kelompok dapat memenangkan permainan ini hanya dengan mengandalkan kekuatan dan kelincahan pemainnya saja. Namun sadar atau tidak mereka sebagai pemain juga melakukan komunikasi dengan teman-teman kelompoknya, seperti berdiskusi untuk membuat strategi dan mengingatkan anggota kelompok untuk berhati-hati saat bermain agar kelompok dapat memenangkan permainan *gobag sodor*.

Dalam tahap ini, peneliti menemukan bahwa siswa-siswi SD Kristen 03 Eben Haezer Salatiga cenderung melakukan komunikasi dengan teman-teman sebelum memulai permainan, baik itu kelompok bertahan dan kelompok menyerang. Kelompok-kelompok tersebut akan berdiskusi untuk membuat strategi yang nantinya akan digunakan selama proses bermain. Setelah proses diskusi barulah permainan *gobag sodor* di mulai dan di sini kelompok akan menempatkan anggota-anggotanya sesuai dengan strategi mereka, seperti

cara untuk mengelabui lawan yang telah dibuat oleh kelompok yang menyerang dan menjaga ketat anggota kuat lawan sehingga tidak dapat melewati kelompok bertahan.

*” Selalu nyusun formasi dulu sama temen-temen satu kelompok biar bisa menang.”*⁴

*“Biasanya nempatin salah satu anggota sebagai umpan untuk pengalih perhatian”*⁵

Jika dianalisis dengan menggunakan model masukan-proses-hasil, di mana menurut teori ini kelompok menerima informasi dan pengaruh dari luar kemudian informasi dan pengaruh tersebut akan diproses oleh kelompok. Hasil dari proses yang dilakukan kelompok akan mempengaruhi kelompok itu sendiri dan nantinya akan kembali menjadi masukan kelompok bersangkutan. Pada tahap kedua proses permainan tradisional *gobag sodor*, setelah kelompok mengetahui anggota dari masing-masing kelompok, maka hal tersebut memberikan informasi kepada anggota yang nantinya akan menciptakan ide strategi dan dikemukakan dalam kelompok. Setelah itu kelompok akan mendiskusikan apakah strategi tersebut dapat diterima atau tidak. Jika diterima maka strategi tersebut akan digunakan oleh kelompok, tetapi jika strategi tersebut ternyata tidak berhasil maka kelompok kembali menerima informasi dan pengaruh yang nantinya memaksa kelompok untuk merubah atau memperbaiki strategi tersebut.

Dalam proses disikusi yang dilakukan oleh siswa-siswi kelas 4-6 SD Kristen 03 Eben Haezer Salatiga jika dianalisis menggunakan Teori Pengaruh Kelompok Kepada Perilaku Komunikasi, maka terjadi adanya konformitas yaitu perubahan perilaku atau kepercayaan anggota kelompok sebagai akibat tekanan kelompok yang diberikan. Di mana pada tahap kedua ini ketika salah satu anggota menyampaikan ide atau gagasan kepada kelompok tetapi tidak diterima oleh kelompok sedangkan ide atau gagasan anggota kelompok lebih diterima, maka anggota tersebut harus menerima hal tersebut karena kesepatan kelompok bersifat mutlak.

Bukti ketika mereka melakukan komunikasi dengan anggota kelompoknya saat bermain *gobag sodor* dapat dilihat pada gambar 5 di bawah.

⁴ Hasil wawancara dengan Adriyan Cristiano, siswa kelas 4A SD Kristen 03 Eben Haezer, Senin 5 Oktober 2015, Pukul 09.08 WIB.

⁵ Hasil wawancara dengan Kenzhi Molano Suangani, siswa kelas 6B SD Kristen 03 Eben Haezer, Selasa 13 Oktober 2015, Pukul 09.08 WIB.



Gambar.4

Anak-anak sedang memainkan permainan *gobag sodor*

Sumber: Hasil observasi 10 September 2015 Pukul 09.10 WIB

3. Tahap Ketiga

Tahap ketiga adalah tahap terakhir atau berakhirnya permainan *gobag sodor*. Setelah selesai bermain maka bagi kelompok yang menang mereka akan mendapat poin atau nilai kemudian dapat mengulang permainan mulai dari tahap pertama dan kedua.

Namun dalam penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan karena terbatasnya waktu bermain *gobag sodor* yang dimiliki oleh siswa-siswi SD Kristen 03 Eben Haezer Salatiga ini menyebabkan mereka jarang bermain menggunakan poin kemenangan. Mereka hanya bermain sampai waktu istirahat selesai.

Selama proses penelitian berlangsung peneliti mengamati bahwa melalui permainan ini siswa-siswi SD Kristen 03 Eben Haezer Salatiga memiliki dampak yang positif dalam hal hubungan sosial mereka dengan teman-teman di sekolah.

“Dari kenyataan yang ada, terlihat sekali bahwa anak yang biasa bermain permainan ini (gobag sodor) mereka cenderung lebih energik, gesit, dan juga sosialisasi dengan teman juga bagus.”⁶

Jalaluddin Rahmad dalam bukunya Psikologi Komunikasi (2009) menyatakan Psikologi komunikasi adalah ilmu yang berusaha menguraikan, meramalkan dan mengendalikan peristiwa mental dan behavioral dalam komunikasi. Peristiwa mental yang dimaksud adalah *internal mediation of stimuli* sebagai akibat dari berlangsungnya komunikasi. Sedangkan peristiwa behavioral yang dimaksud adalah apa yang nampak ketika orang berkomunikasi.

⁶ Hasil wawancara dengan Bapak Joko Riyadi, Guru SD Kristen 03 Eben Haezer, Jumat 6 November 2015, Pukul 11.15 WIB.

Berdasarkan penjelasan teori tersebut permainan *gobag sodor* yang sering bahkan hampir setiap hari dimainkan siswa-siswi SD Kristen 03 Eben Haezer Salatiga memberikan dampak yang positif dalam kehidupan sosial mereka dengan teman-teman disekolahnya. Karena saat bermain *gobag sodor*, mereka juga melakukan komunikasi dengan anggota kelompok sehingga menimbulkan terjadinya proses komunikasi yang terus berjalan. Melalui permainan ini sosialisasi mereka dengan teman-teman di sekolahnya menjadi lebih baik.

Stewart L. Tubbs dan Sylvia (Jalaluddin, 2009) mengatakan lima hal yang dikelompokkan melalui komunikasi yang efektif yaitu pengertian, kesenangan, mempengaruhi sikap, hubungan sosial yang baik, dan menghasilkan sebuah tindakan.

Dalam tahap persiapan ini peneliti menemukan bahwa, dari hal pertama sampai ketiga yang dilakukan oleh siswa-siswi kelas 4-6 SD Kristen 03 Eben Haezer Salatiga saat bermain *gobag sodor* terjadi adanya komunikasi kelompok. Kelompok yang dimaksud adalah kelompok bermain dengan tujuan untuk melakukan permainan *gobag sodor*. Menurut Burgoon (Wiranto, 2005), komunikasi kelompok yaitu komunikasi secara langsung tatap muka, peserta komunikasi memiliki jumlah lebih dari 2 orang dan memiliki susunan rencana untuk mencapai tujuan kelompoknya. Dalam hal ini tujuan dalam kelompok bermain yang diteliti dalam bermain permainan *gobag sodor* adalah untuk menghilangkan lelah setelah melakukan aktivitas belajar dan bermain bersama teman-teman.

*"Buat refreasing abis belajar kak sama buat main sama temen-temen."*⁷

5.2 Proses dan Pola Komunikasi Dalam Konteks Permainan Gobag Sodor

5.2.1 Proses Komunikasi Dalam Permainan Gobag Sodor

Berdasarkan pada penjelasan sebelumnya bahwa permainan *gobag sodor* yang dimainkan dua kelompok yang di dalamnya tidak hanya mengandalkan kemampuan fisik anggota kelompoknya saja tetapi juga melakukan komunikasi dalam kelompok yaitu diskusi mengenai cara untuk mengelabui tim jaga dan bagaimana menjaga ketat lawan supaya tidak dapat melewati area permainan dan kembali ke tempat awal.

⁷ Hasil wawancara dengan Syanaya Wielsya, siswa kelas 5B SD Kristen 03 Eben Haezer, Kamis 15 Oktober 2015, Pukul 11.06 WIB.

Proses komunikasi yang terjadi dalam kelompok bermain pada tahap pertama permainan *gobag sodor* ini yaitu, pertama komunikator menyampaikan pesan melalui media kepada lawan komunikasinya yaitu penerima pesan. Kedua, si penerima pesan yaitu komunikan akan mengartikan atau memahami apa yang diterimanya. Apabila komunikan sudah dapat mengartikan atau memahami isi pesan tersebut, komunikan akan segera memberikan *feedback* kepada komunikator.

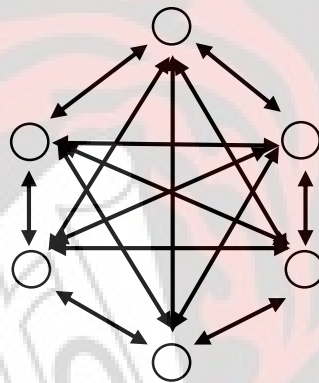
Dalam proses komunikasi kedua di atas meskipun terjadi satu arah namun bersifat dinamis karena komunikator dapat menjadi komunikan atau sebaliknya komunikan dapat menjadi komunikator. Di tahap pertama permainan *gobag sodor* proses komunikasi yang terjadi dapat dijelaskan sebagai berikut, komunikator dan komunikannya adalah siswa SD Kristen 03 Eben Haezer Salatiga, isi pesan yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan yaitu ajakan untuk bermain permainan *gobag sodor*. Sedangkan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan yaitu secara fisik. Kemudian *feedback* dari komunikan yaitu jika komunikan menerima pesan tersebut maka akan memberikan efek dapat dilakukannya permainan *gobag sodor*, sebaliknya jika komunikan menolak pesan yang disampaikan komunikator maka permainan belum dapat dilaksanakan. Di sini komunikator akan melakukan komunikasi kembali kepada komunikan lain sampai jumlah minimal pemain dalam *gobag sodor* terpenuhi.

Proses komunikasi di tahap kedua permainan *gobag sodor* yaitu; komunikator disini adalah anggota kelompok yang memiliki ide atau gagasan mengenai strategi yang akan digunakan kelompok, komunikan dari proses ini yaitu anggota lain dalam kelompoknya, sedangkan pesan yang disampaikan berupa ide atau gagasan menyerupai strategi yang akan digunakan untuk masing-masing kelompok yaitu cara untuk mengelabui tim jaga dan bagaimana menjaga ketat lawan agar tidak dapat melewati area permainan dan kembali ketempat awal dan menjaga ketat tim menyerang, kemudian media yang digunakan dalam proses ini yaitu tatap muka. *Feedback* atau tanggapan dalam tahap kedua ini adalah saran atau sanggahan mengenai ide atau gagasan yang disampaikan oleh anggota kelompok dan efek dari proses komunikasi ini yaitu terciptanya strategi yang akan digunakan oleh kelompok yaitu cara untuk mengelabui tim jaga dan bagaimana menjaga ketat lawan supaya tidak dapat melewati area permainan dan kembali ketempat awal dan menjaga ketat tim menyerang.

Pada tahap ketiga atau tahap berakhirnya permainan *gobag sodor* sebenarnya tidak ada proses komunikasi yang terjadi, tetapi jika waktu bermain masih ada dan kelompok bermain permainan ini ingin bermain kembali maka proses komunikasi akan kembali seperti tahap sebelumnya.

5.2.2 Jaringan Komunikasi Dalam Permainan *Gobag Sodor*

Dalam proses komunikasi yang telah dipaparkan di atas terdapat adanya pola komunikasi. Pola komunikasi yang digunakan di sini adalah pola komunikasi milik De Vito. Pada tahap pertama permainan *gobag sodor* pola komunikasi yang terjadi dari proses komunikasi ini adalah pola semua saluran atau dapat digambarkan seperti pada gambar dibawah ini:



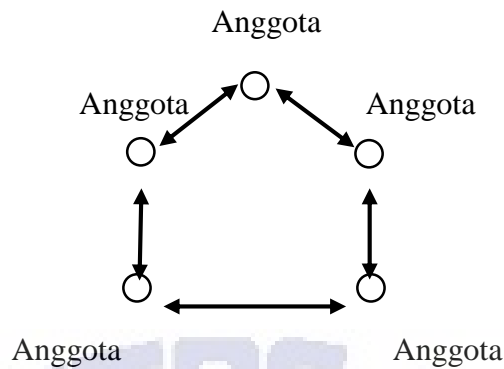
Gambar.5

Pola komunikasi semua saluran

Sumber :De Vito (2011)

Dalam proses komunikasi tahap pertama permainan *gobag sodor* ini peneliti mengamati terjadi pola komunikasi semua saluran karena setiap individu siap untuk berkomunikasi dengan individu lainnya selain itu di sini masing-masing individu memiliki kekuatan yang sama untuk saling mempengaruhi individu lainnya dalam hal menentukan keputusan.

Sedangkan pada tahap kedua permainan *gobag sodor* pola komunikasi yang terjadi yaitu pola lingkaran atau dapat di gambarkan seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar.6
Pola komunikasi lingkaran
Sumber : De Vito (2011)

Meskipun dalam beberapa hal ada salah satu anggota dominan ketika proses diskusi, namun dalam proses diskusi menentukan strategi ini kelompok menerapkan sistem demokratis sehingga setiap anggota dapat mengemukakan ide atau gagasan yang dimilikinya kepada anggota lainnya. Hal ini seperti yang di katakan oleh syanaya ketika di tanya mengenai semua anggota dapat mengeluarkan ide masing-masing.

“Bisa kak, tinggal ngomong aja idenya apa”⁸



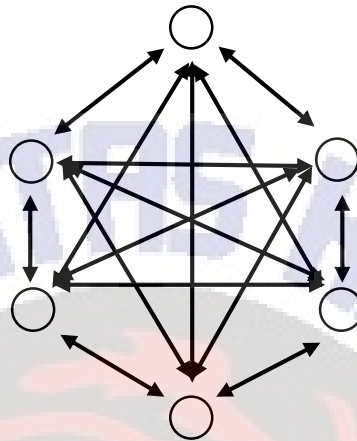
Gambar.7

Anak-anak sedang berdiskusi membuat strategi

Sumber: Hasil observasi 10 September 2015 Pukul 09.10 WIB

⁸ Hasil wawancara dengan Syanaya Wielsya, siswa kelas 5B SD Kristen 03 Eben Haezer, Kamis 15 Oktober 2015, Pukul 11.06 WIB

Di sisi lain pada saat kelompok menerapkan strategi yang telah dibuat, pola komunikasi yang awalnya model lingkaran dengan sendirinya berubah menjadi pola komunikasi semua saluran di mana semua anggota siap berkomunikasi dengan anggota lainnya, seperti yang tergambar sebagai berikut.



Gambar.8

Pola komunikasi semua saluran

Sumber :De Vito (2011)

Saat inilah semua anggota di dalam kelompok memiliki tanggung jawab yang sama untuk membuat strategi yang dipakai berjalan dengan baik. Selain itu anggota benar-benar dapat memberi pengaruh langsung kepada semua anggota kelompok.

“Sering kak ngingetin temen, supaya formasi yang disusun bisa berjalan dan berhasil”⁹

Peneliti mengamati bahwa pola komunikasi yang terjadi pada siswa SD Kristen 03 Eben Haezer Salatiga terjadi terus menerus. Kendati terjadi pola komunikasi yang sama di dalam dua kelompok yang sedang bermain, satu kelompok dapat memenangkan permainan ini di bantu juga dengan kemampuan individu-individu di dalam kelompoknya juga.

⁹ Hasil wawancara dengan Adrian Cristiano, siswa kelas 4A SD Kristen 03 Eben Haezer, Senin 5 Oktober 2015, Pukul 09.08 WIB

5.3 Ciri-Ciri Komunikasi Kelompok Dalam Permainan *Gobag Sodor*

1. Kelompok berada dibawah arahan seorang komunikator.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan sebelumnya dalam permainan ini terjadi proses komunikasi. Peneliti mengamati selama proses permainan *gobag sodor* dimulai dari tahap pertama sampai tahap kedua permainan tradisional *gobag sodor* ini, muncul komunikator dalam kelompok yang menyampaikan pesan kepada anggota kelompoknya. Selain itu berdasarkan hasil pengamatan dalam setiap tahap permainan *gobag sodor* komunikator dapat menjadi komunikan atau sebaliknya. Contohnya adalah pada saat kelompok berdiskusi dengan anggota untuk menentukan strategi.



Gambar.10

Komunikator sedang menyampaikan ide kepada anggota

Sumber : Hasil observasi 11 September 2015 Pukul 08.40 WIB

Berdasarkan gambar di atas saat kelompok sedang berdiskusi untuk membuat strategi bermain permainan *gobag sodor*, akan muncul komunikator yang menyampaikan pesan berupa ide atau gagasan mengenai strategi untuk mengelabui kelompok jaga dan bagaimana menjaga ketat lawan agar tidak dapat melewati area permainan kemudian kembali ketempat awal dan menjaga ketat kelompok menyerang. Jika ide atau gagasan di tolak oleh anggota lain yang berposisi sebagai komunikan maka ada anggota lain didalam kelompok yang bertindak sebagai komunikator, begitu seterusnya hingga anggota yang sebagai komunikan menerima ide atau gagasan.

“Biasanya yang punya ide langsung ngasih tau idenya apa dan semua bisa ngeluarin idenya”¹⁰

¹⁰ Hasil wawancara dengan Adriyan Cristiano, siswa kelas 4A SD Kristen 03 Eben Haezer, Senin 5 Oktober 2015, Pukul 09.08 WIB.

2. Anggota memiliki pengaruh atas satu sama lain.

Anggota memiliki pengaruh atas satu sama lain di mana seperti yang dijelaskan di atas ketika komunikator menyampaikan pesan kepada anggota lain di dalam kelompok yang berupa ide atau gagasan mengenai strategi yang akan digunakan kelompok, anggota akan memberikan *feedback* yang dapat mempengaruhi pesan tersebut dapat diterima atau tidaknya seluruh anggota kelompok.

Pada tahap awal permainan *gobag sodor* jika komunikator menolak pesan komunikator yang berupa ajakan bermain, maka anak memberikan dampak tertundanya permainan karena kekurangan anggota.

Kemudian ketika tahap kedua permainan *gobag sodor* dalam proses berdiskusi jika semua anggota tidak menyetujui strategi yang disampaikan komunikator maka akan berdampak kepada gugurnya ide strategi yang disampaikan komunikator. Selanjutnya dalam proses menerapkan strategi yang dibuat jika salah satu anggota kelompok menyerang berhasil di kenai oleh anggota jaga maka otomatis berpengaruh kepada keseluruhan kelompok menjadi gagal.

3. Kelompok membagi tujuan atau saran bersama.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti bahwa selama proses bermain *gobag sodor* semua anggota kelompok memiliki tujuan yang sama yaitu ingin memenangkan permainan ini.

Disamping itu, dari penjelasan sebelumnya bahwa kelompok menerapkan sistem demokratis dalam proses diskusi untuk membuat strategi sehingga dapat terjadi interaksi di dalam kelompok. Interaksi yang dimaksud adalah anggota dapat membagi ide atau gagasan untuk kelompok dan ketika ide atau gagasan tersebut kurang memuaskan, kelompok dapat memberikan tanggapan atau sanggahan (Morissan, 2009).

4. Kelompok berkomunikasi bertatap muka

Menurut Burgoon (Wiranto, 2005), komunikasi kelompok yaitu komunikasi yang dilakukan dengan bertatap muka secara langsung. Sedangkan di dalam permainan *gobag sodor* seperti yang telah peneliti paparkan bahwa selama bermain, maka anggota akan

selalu berkomunikasi secara langsung dengan anggota lain dalam kelompoknya baik itu ketika berdiskusi ataupun dalam mengingatkan anggota kelompok untuk berhati-hati.

